

디지털 게임 서사의 해석학적 시간성

- <발더스 게이트 3>를 중심으로

박장범*

1. 디지털 게임과 현실의 시간적 중첩
2. 해석 텍스트로서의 디지털 게임 서사
 - 2-1. 놀이에 의한 삶의 해석자로서의 플레이어
 - 2-2. 디지털 게임 플레이어의 서술적 정체성
3. 해석 수행으로서의 디지털 게임하기
 - 3-1. 미메시스 I: 선제적 기대 투사의 해석 조건화
 - 3-2. 미메시스 II: 서술 개입에 의한 서사 구체화
 - 3-3. 미메시스 III: 삶을 상대화하는 관점의 생성
4. 해석 조건으로서의 디지털 시간성

국문초록

이 연구는 폴 리코르(Paul Ricoeur)가 제시한 ‘삼중의 미메시스(triple mimesis)’를 이론적 틀로 삼아 디지털 게임 서사의 해석학적 시간성을 분석하고, <발더스 게이트 3>를 사례로 디지털 시간성이 서사 의미 형성과 인간의 시간 경험을 매개하는 조건임을 논증한다.

디지털 게임은 텍스트가 완결된 형태로 존재하지 않으며 플레이어의 수행을 통해 서사와 의미가 구성된다. 이에 이 연구에서는 디지털 게임 서사를 해석 텍스트로 재정립하고, 플레이어의 게임하기가 서사 형성과 의미 생성에 개입하는 방식을 분석하였다. 분석 결과, 디지털 게임 서사의 해석

* 광운대학교 디지털경제 융합인재양성사업단(HUSS) 초빙교수

은 플레이어가 서술적 정체성을 바탕으로 자신의 삶 속에서 게임 경험의 시간을 재구성하고 배열하는 과정으로 나타났다. 이때 의미는 게임하기 이후 삶의 시간 속에서 사후적으로 형성되는 것으로서, 게임하기는 서사를 구성하고 이해하는 해석 수행의 한 양식으로 정식화될 수 있다.

이러한 관점에서 디지털 게임 서사의 해석학적 시간성은 수행을 통해 조직되는 인간의 시간으로, 디지털 시간성은 그 조직을 가능하게 하는 조건으로 작동한다. 디지털 환경에서의 해석은 행위와 경험의 시간성을 중심으로 재고될 필요가 있으며, 디지털 시간성은 서사적 의미 형성의 핵심 조건으로 이해될 수 있다.

(주제어: 디지털 게임 서사, 디지털 시간성, 미메시스, 해석학, 발더스 게이트)

1. 디지털 게임과 현실의 시간적 중첩

디지털 게임과 현실의 경계는 점차 희미해지고 있다. 이는 공간의 점유 양상인 외양적 닻음에 머무르지 않는다. 오히려 게임과 현실의 공간 중첩을 주목한 연구들에서는 닻음이 점차 시간적인 양상으로, 특히 인간의 삶에서 본격화되는 장면들을 포착한다.¹⁾ 사람들은 현실과 단절된 의미를 찾기 위해서만 게임을 하는 것은 아니며, 게임하기는 이제 생활세계(Lebenswelt)에서 삶의 한 양식으로 인식되기를 요구하고 있다.

그럼에도 사람에게 게임이 갖는 내적 가치를 규명하는 것은 쉽지 않다.

1) 다큐멘터리 영화 <내연니전지현과 나>를 분석한 김겸섭의 연구는 이에 대한 좋은 사례이다. 공식 서비스 종료로 변화할 수 없는 게임 속 공간을 15년째 삶의 확장된 공간의 하나로 즐기는 플레이어들의 인터뷰에서 게임은 현대적 삶을 통해 시간적으로 현실과 통합되어 있다. 김겸섭, 「디지털게임의 매체성과 장소성 연구」, 『인문연구』 제110호, 영남대학교 인문과학연구소, 2025, 1-51쪽.

이는 서사학과 게임학의 쟁론이 큰 생산성을 거두지 못했던 이유가 “디지털 게임이 하나의 접근방식 혹은 패러다임으로는 관통할 수 없는 복합적이며 다층적인 문화”²⁾이기 때문이라는 지적에서 잘 드러난다. 플레이어의 선택에 따라 서사의 전개 양상부터 결말까지 달라지는 디지털 게임은 서사이면서 놀이기기 때문에 서로를 배척하지 않으며, 플레이어는 언제든지 자유롭게 양자를 횡단할 수 있다.³⁾ 결국 텍스트 특질로 디지털 게임의 구조를 유형화하려는 시도는 오히려 플레이어의 행위가 본질이라는 재확인에 귀결된다.⁴⁾ 이렇듯 디지털 게임을 서사나 놀이 중의 하나로 고정하고 가능한 의미의 영역과 가치를 규명하는 작업은 만족스럽기 어렵다.

이런 까닭에 수행으로서의 게임하기를 중심으로 디지털 게임의 의미를 고찰하는 시도가 여러 연구에서 이뤄졌다. 여기서 나아가 게임하기가 현실 속에서 이뤄지는 인간의 행위임을 주지할 필요가 있다고 본다. 소설의 독자와 마찬가지로 어떠한 플레이어도 자신이 게임을 하고 있음을 의심하지 않는다. 게임의 가상 현실은 현실을 배격하는 비현실의 생성을 목표로 하지 않으며, 어떠한 몰입적 경험도 게임의 감각성과 물질성을 초월하지 않는다. 구체적 삶의 맥락 속에서 게임을 조망할 때 상품이나 일탈이 아닌 의미가 논구될 것이다.⁵⁾

2) 김검섭, 「디지털게임 텍스트와 ‘게임하기’의 수행성」, 『문화와 융합』 제43호 9권, 한국문화융합학회, 2021, 108쪽.

3) 이수진, 「인터랙티브 무비의 종단과 횡단의 플레이 : 〈디트로이트 비컴 휴먼〉을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제59호, 인문콘텐츠학회, 2020, 219-241쪽.

4) 조일현, 「유저 중심의 서사와 놀이에 의한 게임 구조에 대한 고찰」, 『디지털융복합연구』 제17권 8호, 한국디지털정책학회, 2019, 401-406쪽.

5) 2019년 세계보건기구(WHO)의 게임 이용 장애의 질병 코드 등록은 사회적 논의를 촉발하였지만, 기존 관행대로 산업 현황이나 개인의 범죄 혹은 일탈 행위의 원인 사이를 진동한 것에 그쳐 그 관점이 가진 폐쇄성을 노출하였다. 이숙정·육은희, 「WHO의 게임 이용 장애 질병 코드화 이후 언론의 게임 보도에 대한 내용 분석」, 『한국게임학회 논문지』 제21권 3호, 한국게임학회, 2021, 91-106쪽.

그 관찰 초점이 시간성인데, 이는 단순히 게임하기의 과정 중으로 국한되지 않는다. 플레이어의 수행이 디지털 게임이 갖는 의미의 중심에 자리한다면 의미의 의미화 과정, 다시 말해서 디지털 게임이 어떻게 인간의 삶에서 의미를 획득하는지, 게임하기가 어떻게 의미화 작업일 수 있는지 역시 설명되어야 하기 때문이다.⁶⁾ 바꿔 말하면 인간의 경험에 대한 이해의 차원에서 디지털 게임을 해석학적 텍스트로, 또한 게임하기를 해석의 과정으로 고찰할 수 있는 탐구의 구도는 충분히 갖춰져 있다고 판단된다.

디지털 텍스트는 선형적 완결 구조를 가진 텍스트를 전제하는 해석학의 영역을 벗어난 것처럼 보인다.⁷⁾ 그러나 디지털 게임 서사는 텍스트 외부 플레이어의 수행을 전제하기에 오히려 서사적 구성에서 인간 시간이 전면화된다. 디지털 텍스트가 가진 비선형성, 비완결성, 탈중심성 등의 특성은 플레이어의 수행을 전제하는 디지털 게임 서사에서 과잉 실현된다. 때문에 디지털 게임 서사는 서사의 시간적 조건이 수행에 기초하여 가장 노출된 형태로 작동하는 장이라고 할 수 있다.

이 연구에서는 폴 리쾨르(Paul Ricœur)가 해석학의 개념으로 제시한 ‘삼중의 미메시스(triple mimèsis)’를 통해서 디지털 게임 서사의 해석학

6) 이블레텐 <발더스 게이트 3>를 앞서 살핀 박인성은 “선택은 플레이어 주체성의 구조적 틀이며, 자유도는 그러한 틀을 최대한 빠짐없이 경험하는 인식론적 과정”이라고 보고 플레이어의 행위를 주체적인 탐구로 평가한다. 이를 긍정하더라도 게임 시공간에서 현실 시공간으로 돌아올 수밖에 없는 플레이어에게 탐구로 생성된 지식이 ‘지식’으로 기능하는 메타적인 해석의 구조가 요청된다. 박인성, 「플레이의 선택과 자유란 가능한가 - CRPG 게임으로 본 자유도와 비선형성」, 『대중서사연구』 제31권 1호, 대중서사학회, 2025, 28쪽.

7) 김애령은 하이퍼텍스트가 읽기의 시공간적 경험 구조 자체를 변화시킨다고 지적한다. 단일한 총체성을 가진 텍스트의 시간성이 부정되기 때문에 “하이퍼텍스트 읽기는 선형적이고 연대기적인 작품의 시간을 총체적으로 재구성하는 과정이 아니라, 순간적인 집중과 심화를 통해 자유롭게 놀이하는 새로운 시간 경험”이어야 한다고 보는 것이다. 김애령, 「디지털 매체 시대의 읽기와 해석학의 과제」, 『현대유럽철학연구』 제45집, 한국하이데거학회, 2017, 192쪽.

적 시간성을 고찰하고자 한다. 리콰르는 아리스토텔레스의 고전적 미메시스를 현상학과 접목시켜 문화창조 일반에 대한 해석 규칙의 핵심 개념으로 활용하였다.⁸⁾ 삼중의 미메시스는 텍스트의 일반적 재현 원리가 아니라, 서사를 해석하는 방법론이자 인간이 서사를 통해 자신을 이해하는 실천적인 인식 수단으로서의 해석을 설명하는 개념이다. 따라서 서사의 의미를 해석하는 인간의 행동을 중심으로 디지털 게임을 고찰하고자 하는 이 연구의 목적에 비춰보았을 때 대상 분석의 방법론으로 삼기에 적합하다고 판단한다.

분석 대상이 되는 텍스트는 라리안 스튜디오의 2023년 발매작 〈발더스 게이트 3〉⁹⁾이다. 우선 〈발더스 3〉는 다수의 주요 게임 시상식에서 ‘최고의 게임(GOTY)’을 수상하여 그 작품성과 흥행을 높이 평가할 수 있기에 분석할 가치가 충분하다.¹⁰⁾ 그러나 상업적·비평적 성취보다 여기서 주목하는 〈발더스 3〉의 특성은 현실과의 연결성을 서사적으로 구현한다는 점이다. 〈발더스 3〉는 난민과 감염병, 통제라는 소재를 서사에 핵심적 요소로 반영하여 포스트 코로나 시대에 대두된 현실 문제들을 환기한다.¹¹⁾ 때문에 텍스트가 폐쇄된 구조를 갖지 않고 현실과 공간적으로 중첩되어 플레이어는 게임과 현실을 왕복하게 된다. 난민을 어떠한 관점으로 바라볼 것인지, 감염병에 의한 정체성의 변화를 어떻게 받아들일 것인지, 통제의

8) 김한식, 「미메시스 해석학을 위하여」, 『불어불문학연구』 제79호, 韓國佛語佛文學會, 2009, 149-189쪽.

9) 이하의 본문에서는 ‘〈발더스 3〉’로 표기한다.

10) 언급된 주요 게임 시상식들은 영국 아카데미 영화상(BAFTA) 게임 어워드, 골든 조이스틱 어워드(GJA), 더 게임 어워드(TGA), 다이스 어워드(D.I.C.E), 게임 개발자 컨퍼런스(GDC Awards) 등이다. 〈발더스 3〉의 자세한 수상 실적은 라리안 스튜디오 홈페이지의 소개란을 참조했다. <https://larian.com/>. (접속일: 2025.12.18.)

11) 김민하, 「감염, AI, 그리고 〈발더스 게이트〉」, 『게임제너레이션』 제15호, (재)게임문화재단, 2023, 22-25쪽.

권력으로 무엇을 할 것인지와 같은 고민은 게임하기를 통해 서사적으로 플레이어에게 전유된다. 이처럼 서사의 의미가 인간의 삶 속으로 자연스럽게 연동되는 특질에 주목하고 <발더스 3>를 삼중의 미메시스로 분석함으로써 디지털 게임 서사의 해석학적 시간성을 살피기로 한다.

2. 해석 텍스트로서의 디지털 게임 서사

2-1. 놀이에 의한 삶의 해석자로서의 플레이어

디지털 게임 서사는 문학과 동일 범주로 환원되지 않는다. 서사로 플레이어가 느끼는 문학적 감응이나 효용을 전면화하더라도 문학의 개념을 디지털 게임 서사에 전용하면 설명이 부족하게 여겨진다.¹²⁾ 디지털 게임이 전제하는 미디어 특성도 있지만, 문학의 상위 개념인 예술 담론을 메타언어로 호출하기 때문이다. 디지털 게임은 서사적 전개가 항상 게임 경험의 중심이나 절대적 지위에 위치하지 않으며, 수행의 중단·지연·우회 역시 의미 형성의 중요한 방식으로 작동한다. 소설 독자는 서사의 끝까지 전개를 멈출 수 없지만, 디지털 게임의 플레이어는 언제든지 서사를 멈추고 게임을 놀이로 즐길 수 있는 것이다. 따라서 서사학과 게임학을 우회할 수 있는

12) 예컨대 박은경은 재래의 행위와 인과 중심 서사학적 개념이 가상현실 게임의 대체 현실을 설명하는 데 제한적임을 지적한 바 있다. 미니게임, 커스터마이징 등의 서사 외적 게임 요소에 몰두하는 플레이 양상은 얼마든지 존재하며 이러한 플레이는 시스템적으로 허용된다. 게임 내부의 분절된 공간들의 경계를 최소화하여 현실과 흡사한 공간적 연속성을 확보한 락스타 게임즈(Rockstar Games)의 <GTA> 시리즈가 좋은 예시이다. 박은경, 「가상현실 게임의 미메시스 대상과 의미 연구」, 『인문콘텐츠』 제67호, 인문콘텐츠학회, 2022, 9-28쪽.

해석학으로 디지털 게임 서사를 검토할 필요가 있다.

그런 까닭에 한스 게오르그 가다머(Hans-Georg Gadamer)가 해석학을 정초하며 예술의 근본적인 속성을 놀이에 둔다는 점은 특기할 만하다. 가다머는 『진리와 방법(Truth and Method)』에서 예술에 대한 철학적 해석학의 근거로 놀이를 예술작품의 존재 방식으로 격상시킨다. 놀이는 기본적으로 목적이나 의도, 긴장이 없는 것으로 놀이하는 사람의 기분전환을 위한 것이다. 가다머는 이러한 무산성(無産性)을 주목하는데, 놀이는 기분을 전환하기 위한 왕복운동으로, “놀이함의 가장 근원적 의미는 중간태(Medium)적”¹³⁾ 성격을 갖는다. 놀이는 ‘전환해야 할 기분’이라는 상태에서 출발하지만, 그 상태는 놀이를 통해서 ‘전환되어야 할 것’이기도 하다. 때문에 놀이의 중간태적 성격은 놀이가 기분 전환 이전과 이후를 매개한다는 것을 뜻한다.

놀이하는 사람은 현실의 태도를 놀이에 맞게 변형하여 현실 목적을 벗어나서 놀이의 자유를 향유한다. 여기서 주목할 부분은 태도의 연속성과 단절성이다. 가다머는 놀이하는 사람이 놀이를 통해서 갖게 되는 태도는 현실을 살아가는 인간의 태도를 놀이의 목적에 따라 부과된 과제가 단순화한 것이라고 본다. 이 단순화된 태도는 놀이의 과제를 통해 자기를 표현하게 하며, 인식하지 못했던 자신을 재인식할 수 있게 하는 특수한 것이라고 가다머는 주장한다.

놀이의 자기 표현과 자기 인식의 특성은 디지털 게임에서도 잘 드러난다. 애초에 디지털 게임 서사는 플레이어의 고민과 선택을 의도하여 제작된다. 이를테면 〈발더스 3〉의 초입에서부터 플레이어는 난민 티플링들을 도와줄 것인지를 결정해야 하고, 도와주더라도 이후에 티플링들의 신뢰를 이

13) 한스 게오르그 가다머, 『진리와 방법 1』, 이길우 외 역, 문학동네, 2014, 154쪽.

용해서 그들을 배신하고 수월하게 서사의 다음 분기점으로 넘어갈 것인지를 선택해야 한다. 이러한 도움-배신의 연쇄적인 서사의 분기점들은 모두 플레이어의 고민을 고려한 제작 의도에 따라서 마련된 것이다. 플레이어가 애초에 신뢰와 이익 사이의 비교적인 관점을 취하지 않는다면 도움-배신의 선택은 서사를 분기시키지 못하며 서사는 전개되지 않기 때문이다.

이처럼 가다머가 말하는 단순화된 태도에 의한 자기 표현과 자기 인식은 사람이 놀이를 통해서 반성한다는 것을 의미한다. 그런데 이 반성이 목적된 것이 아니라는 것이 놀이의 특성이다. <발더스 3>의 난민 티플링에 대한 게임 내부의 하위 서사와 그에 따르는 삶의 태도 질문들은 물론 플레이어가 게임을 하는 이유가 될 수 없으며, 놀이의 원래 목적인 기분 전환에 직접적으로 효용을 갖지도 않는다. 그러나 게임이 제시하는 질문을 플레이어가 진지하게 답변할수록 게임의 서사는 그 삶의 태도를 강하게 반영하여 플레이어의 삶을 표현하게 된다. 따라서 놀이가 가하는 태도의 단순화는 현실을 게임에 맞춰 축소하는 것이 아니라, 사람이 가진 현실의 태도를 반성하도록 하는 구체적 참여화에 해당하는 것이다.

이와 같이 현실에서 연속되지만, 동시에 단절되기도 하는 태도의 형성을 가다머는 변경(Veränderung)과 변화(Verwandlung)의 대조로 설명한다. 변경이 근본을 유지하는 수정이라면, 변화는 대폭적인 것으로서, 독립된 목적을 가진 의미의 영역, 놀이가 가능한 고유한 영역을 전제한다.¹⁴⁾ 이때 놀이가 삶에 대한 기존 태도를 상대화시키기에 가다머는 놀이하는 사람이 놀이의 창작자에 대한 의미의 의존성을 갖지 않는다고 본다. 예컨

14) “놀이하는 사람에게 놀이는 자신을 능가하는 현실로서 경험된다. 이것은 놀이가 그러한 현실 자체로 ‘의미되는’ 곳에서 비로소 타당하다. 그리고 놀이가 관객을 위한 표현(Darstellung für den Zuschauer)으로 나타나는 곳에, 즉 놀이가 ‘연극(Schauspiel)’인 곳에서 그러하다”. 위의 책, 160쪽.

대 〈발더스 3〉의 플레이어는 제작자가 만든 서사적 분기점을 조우하지만, 이는 자기 삶의 태도에 따른 선택을 마주하는 것이다. 이때 의미는 플레이어가 게임으로 만든 삶-게임(놀이)의 해석 결과물이다.

이와 같이 삶의 해석을 가능하게 하는 놀이로 디지털 게임을 설명하면 플레이어는 제작자의 의도를 구현하는 수동적 존재로 한정되지 않는다.¹⁵⁾ 플레이어가 스스로에게 부과하고 또한 수행하는 요구는 게임을 하고 있는 자신의 시간이 가치 있기를 바라는 자신의 기대일 따름이다. 결국 놀이하는 사람으로서 플레이어는 놀이에 대해서 반성하는 존재가 아니라, 디지털 게임을 통해 자신의 삶을 반성하는 존재가 된다. 놀이는 인간에게 태도를 이끌어냄(Hervorholung)을 실행하는 삶의 해석 기제인 것이다.

여기서 가다머는 관객의 문제, 즉 놀이의 공동체적 특성으로 나아간다. 놀이가 예술작품의 존재 방식인 참된 존재로의 복귀를 수행한다면, 그러한 변화를 목격하는 것은 누구인지를 묻기 때문이다. 가다머는 놀이로서의 예술이 해석이라는 감상자의 참여를 전제하며, 이는 예술작품이 “의식에 나타난 소여 방식이 아니라 의식의 과제이며 의식이 요망하는 성과”¹⁶⁾인 표현의 완전한 현재성인 동시성으로 나타난다고 본다. 반면 게임은 관객을 갖지 않고, 갖더라도 놀이하는 사람만이 관객이다. 게임은 예술과 달

15) 〈발더스 3〉의 플레이 경험을 살핀 홍성찬·정형원은 플레이어들이 “성찰보다 게임 플레이 자체에 더 집중하는 경향이 높다”라고 분석한다. 그러나 해당 연구에서 성찰은 감동, 몰입, 유능감, 자율성, 관계성과 구분되어 있는데, 이 개념들은 플레이어의 성찰적인 주관성을 전제로 성립하는 것이기에 재고의 여지가 있어 보인다. 홍성찬·정형원, 「디지털 게임에서의 유다이모니아 경험에 관한 연구: 발더스 게이트 3의 전문가 평론 내용 분석을 중심으로」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제19권 2호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2025, 390쪽.

16) 가다머가 예시로 드는 연극은 가상의 존재를 가장함으로써 직접적인 변화를 가시화한다. 이때 관객은 순수한 의미의 고양을 목격하는 존재로서, 놀이하는 사람과 관객의 의미 영역에서의 구별은 철폐된다. 가다머, 앞의 책, 182쪽.

리 놀이로서 직접 수행되어야 하며, 놀이가 단순화하는 태도와 그로써 설정되는 삶의 성찰 위치, 그리고 구현되는 동시성은 모두 외부의 관조적 존재를 배격한다.¹⁷⁾ 이 동시성은 서사 텍스트의 현재성이 아니라, 플레이어의 수행이 자기 삶의 시간 속에서 현행화되는 것이다. 이를테면 연극의 배우가 인물을 끝까지 모방하는 것과는 달리, 플레이어는 자신의 본래적인 현존만을 의도할 수 있고 또한 수행할 수 있다는 점에서 차이가 있다.

이러한 태도 변형은 결국 자기 서술의 재구성으로 이어지는데, 바로 이 지점에서 디지털 게임 서사와 게임하기의 의미를 탐구하는 목적에 따라 이 연구는 논의의 초점을 리코르의 해석학으로 이동한다. 게임으로 표현되는 동시성은 텍스트의 시간성이 아닌 인간의 시간성이며, 인간의 시간성은 이야기로 조직되기 때문에 놀이 일반에서 해석의 시간화가 본격적으로 논구되어야 할 것이다. 다음의 절에서는 해석자가 자기 이해로 나아가는 리코르의 해석학을 이론적 틀로 전환하여 검토하고자 한다.

2-2. 디지털 게임 플레이어의 서술적 정체성

모든 게임은 인간의 개입을 요구하며, 게임하기는 인간의 삶 속에서 발

17) 고민선의 연구는 이런 까닭에 여기에서 검토할 가치가 있다. 논자는 비디오게임의 연구사가 각기 다른 주제를 바탕으로 전개된 이항 대립의 구도로 이뤄져 왔다고 진단하며, 예술의 자율성과 타율성에 대한 아도르노의 변증법적 사유를 통해서 돌파하고자 한다. 이때 아도르노의 변증법이 지나치게 빨리 호출되어 비디오게임이 별다른 설명 없이 예술로, “필연적이며 진리를 담고 있는” 것으로 규정된다. 예술적 속성을 갖되, 예술에 안착하는 조건들을 이탈하는 비디오게임의 특성이 보다 고려되어야 할 것으로 보인다. 이때 예술은 융합의 논리가 아니라, 놀이의 다른 향으로 자리할 수 있다. 요컨대 대립의 구도가 오히려 비디오게임의 다차원적 특성을 적실하게 드러내는데, 이를 무화하고 예술 담론으로 환원시켜 설명하는 ‘강요된 화해’는 아닌가, 하는 것이다. 고민선, 「비디오게임 연구의 지형도 - 비판적 비디오게임 연구의 가능성을 위하여」, 『인문논총』 제81권 4호, 서울대학교 인문학연구원, 2024, 375쪽.

생하기 때문에 게임은 시간성을 갖는다. 이때의 시간성은 일차적으로 텍스트 내부적으로 한 판, 특정 분기 등 게임의 자체적 완결성에 따른 기계적 시간 단위로 구분될 수 있다. 기계적 시간 단위로 게임하기를 설명할 경우 인간의 삶은 ‘한 판을 했던 시간’처럼 게임의 단위로 분절되는데, 이는 각각 분절된 시간 사이의 연관성을 설명할 수 없어서 일단 한계적이다. 한 판의 승패 여부는 다음 판에 임하는 사람의 태도는 물론, 다음 판의 승패 여부가 갖는 의미도 규정하며, 애초에 이전 판의 결과가 다음 판에서 사용하는 전략과 자원 등을 결정하는 근거가 된다. 예컨대 가위바위보를 할 때 이전 판에서 가위를 냈다가 졌던 사람이 다음 판에서도 가위를 내는 것은 상대방의 허를 찌르려는 전략적인 판단을 전제로 할 것이다.

따라서 기계적 시간 단위가 아닌 종류의 시간 단위, 다시 말해서 텍스트 외부에 위치한 시간의 단위 형성 기제가 필요하다. 이때의 텍스트 외부의 시간 단위는 플레이어의 기억, 성찰, 기대 등을 형성하는 게임의 메타적인 시간의 층위를 가리킨다. 그러나 이 단위와 단위 형성 기제가 게임 내부의 기계적 시간 단위와 무관하게 설정될 수는 없다. 앞선 가위바위보로 다시 돌아가 보면, 이전 판에서 졌음에도 두 번 연속 가위를 낸다는 전략 자체의 가치는 이전 판의 결과에 대한 성찰과 이후 판의 결과에 대한 기대를 모두 포함하고 있다. 이때 성찰과 기대는 모두 시간의 작동 양상이지만, 그것이 실현되는 지평은 ‘판’이라는 게임 내부 시간 단위이다. 결국 단일 시간의 우위를 상정한 중심-이심 구도로는 게임하기의 의미를 모색하는 것이 불가능하며, 언제나 제한적인 차원에서 의미가 고찰된다는 것을 확인할 수 있다. 게임과 게임하기 내외부의 시간적 경계는 횡단될 때에만 의미를 논구할 수 있으며, 이는 그 횡단을 통한 인간 삶의 시간적인 분절과 분절된 시간 단위들의 재배열을 통해서 설명되어야 할 것이다.¹⁸⁾

디지털 게임 서사는 플레이어가 시간성에 직접 개입할 수 있는 제한적

공간과 특정한 의미 영역을 통해서 횡단이 의미의 중심으로 부상한다. 이를 직접적으로 가시화하는 것이 플레이어에게 선택지를 제시하고 선택에 따라 서사를 개별화하는 서사 분기점이다. 서사 분기점은 서사의 전개 가능성을 제한한다는 점에서 서사의 이전과 단절을 만드는 단위적 시간이지만, 플레이어의 삶에 대한 태도를 호출하여 인간의 연속적 시간과 이를 엮어낸다. 서사 분기점을 마주한 플레이어는 디지털 게임 서사를 삶 속에서 의미화하려는 노력인 해석을 강하게 요청받으며, 더 나아가서 해석 없는 디지털 게임은 서사체가 아니라, 감각적 만족을 위한 놀이로 제한된다.

이처럼 게임하기를 해석으로 정식화하기 위해서는 가다머가 말한 태도의 단순화를 보다 서사적인 용어로 수정할 필요가 발견된다. 여기서는 게임하기를 하나의 서술 행위로 제안하고자 한다. 먼저 게임하기가 디지털 게임을 플레이어에 따라 각자 고유한 서사를 만들어내는 행위라는 점에서 이는 하나의 서술로 볼 수 있다. 그렇지만 그보다 중요한 것은 플레이어의 개별적이고 독자적인 게임하기가 게임 서사의 시간성을 다양화하고, 이것이 서사의 전개와 동시에 의미를 갖기 위한 해석 행위로 이어져야 함이 확인되었기 때문이다.

가다머가 말한 현재화로서의 동시성은 게임하기의 전중후 모든 과정 중에 실천되는 것으로, 수행 구조를 아우르는 통합적 구도가 요청된다. 이러한 통합적인 구도가 위치하는 장소는 물론 플레이어의 삶일 것이다. 플레

18) 이동은은 디지털 게임이 갖는 상이한 시간의 교차를 플레이어가 만드는 리듬으로 제시한다. 논자에 따르면 디지털 게임은 선형적으로 전개되기 때문에 기본적으로 불가역적 시간을 갖지만, 플레이어는 이를 레벨업, 리플레이 등으로 반복해서 체험할 수 있기 때문에 디지털 게임에는 가역적 시간이 함께 공존한다. “고정적으로 흐르는 시간의 순서와 방향을 다원화시키면서 다층적 차원의 시간을 만들어”내는 플레이어의 적극적인 시간 개입을 통해 디지털 게임의 시간은 리듬을 통해 다층화된다는 것이다. 이동은, 「디지털 게임 플레이의 시간성 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제13호 2권, 한국게임학회, 2013, 14쪽.

이어의 선택은 항상 이전 결과에 대한 해석을 전제로 하고, 그 선택은 미래 결과에 대한 기대를 포함한다. 결국 이는 전형적인 해석학적 상황이다. 단 위적 시간과 연속적 시간은 어느 하나도 다른 하나의 상위 원리로 환원될 수 없으며 이 두 시간은 게임하기라는 현재 수행 속에서 중첩된다. 이 과정에서 의미가 발생하게 되는데, 의미가 발생하는 곳에서 해석은 불가피하다. 디지털 게임 서사에서 수행과 시간, 가치는 분리될 수 없이 결합되어 삶의 시간성이 호출되는 서사적 장이 된다.

이와 관련하여 리콥르는 『시간과 이야기』의 제3권에서 ‘서술적 정체성 (identité narrative)’이라는 개념으로 해석의 순환적 시간성을 설명한다. 리콥르는 이야기(스토리)가 시간을 만드는 것으로 본다. 시간은 그 자체로 의미를 갖고 존재하는 것이 아니라, 인간의 삶에서 출발하여 이야기를 경유하고 이후에 다시 삶으로 돌아오는 순환을 통해서 인간의 정체성 탐구를 돕는 것이다.¹⁹⁾ 달력에 기록된 거대 서술의 보편적인 시간인 역사는 개인의 능력과 인식의 범주를 넘어서 있기 때문에 개입을 허용하지 않는다. 오히려 역사는 사실적 정합성에 비취 개인의 삶과 의미를 평가하고 대리 서술하는 규정적인 것이다. 그러나 사실로 독해되지 않는 허구적인 이야기는 언제나 개별 감상자 삶에서의 의미화라는 개입을 요청하며, 현실태로서 실재의 이면 혹은 실재의 가능태를 상상해 보게 한다.²⁰⁾ 이야기는 보

19) 이는 리콥르가 설정하는 허구 이야기의 가치가 “허구는 우주론적 시간의 제약에서 벗어나는 대가로 현상학적 시간의 중심 주제와 그 아포리아들에 적용되는 상상의 변주를 담을 수 있게”하는 데 있기 때문이다. 폴 리콥르, 『시간과 이야기 3』, 김한식 역, 문학과지성사, 2011, 542쪽.

20) 김휘택은 문학적 텍스트의 대상 지시가 갖는 모호함이 해석의 차원에서 상상의 주제를 텍스트 생산자에서 텍스트 해석자로 전이시킬 수 있다고 본다. “문학작품이 지시하는 세계가 실재가 아닌 것이 되면서, 실재는 더욱 풍요로워 진다. 왜냐하면, 텍스트가 지시하고자하는 것은 이제 이미 주어진 존재 'être donné'가 아니라 있을 수도 있는 존재 pouvoir-être가 되기 때문이다.” 이때 실재의 풍요를 수행하는

편적인 시간을 붕괴시키거나 해체하는 것이 아니라, 개인의 정체성에 기반한 상상의 여지가 그에 접속할 수 있는 존재 방식을 통하여 역사적 시간을 ‘인간의 시간(le temps humain)’으로 만든다.

서술적 정체성은 그 결론에 해당하는 개념으로서 인간이 시간을 통해서 어떻게 자신을 이해하고 현실을 새롭게 바라보게 되는지를 설명한다. 리쾨르는 이야기를 해석하는 행위가 이야기를 이해하고 거대 시간 구조에 융해되는 것이 아니라, 이야기를 통해 자기 자신을 이해함으로써 역사에 자신을 위치짓는 주도적인 행위라는 것을 강조한다. 이때의 ‘서술’은 물리적인 텍스트를 만드는 것이 아님은 물론이다. 인간의 사유 도구로서 이야기는 체험된 시간과 보편적 시간을 잇는다. 이때의 이어짐은 서사의 전개를 따라가는데, 디지털 게임의 서사는 플레이어의 게임하기에 의해서 실시간으로 서술되기 때문에 게임하기는 사실상 서술의 전유다. 그 시간성은 게임하기를 통해서만, 인간의 시간 속에서 발생할 때에만 가능하기 때문에 애초에 게임 외부의 시간성에 의해서 조건지어져 있다. 따라서 플레이어가가 서술을 전유한다는 것은 재현 그 자체를 플레이어가 직접 수행한다는 것이 아니라, 시간적으로 전유한다는 것을 의미한다.

결국 서사를 개별화하는 고민과 갈등을 본격화하는 서술적 책임의 완수 여부가 디지털 게임과 게임하기의 서사 의미 구현의 조건이라고 할 수 있다. 디지털 게임 서사는 게임하기의 의미를 시간적으로 특정지음으로써 플레이어에게 가능한 서사 경험의 조건을 제시한다. 이때 경험의 조건을 자의적으로 작동시켜 서사의 수행이 게임하기이다. 서술의 전유는 플레이어가 게임에 몰입할수록 본격화되며 서사는 더욱 플레이어의 삶의 방향으로 이탈한다.²¹⁾

주체는 있을 수도 있음에 근거하여 세계를 재인식하는 수용자(독자)가 된다. 김휘택, 「텍스트의 지시」, 『프랑스학연구』 제123호, 프랑스학회, 2011, 73쪽.

3. 해석 수행으로서의 디지털 게임하기

이 장에서는 〈발더스 3〉의 서사에 나타난 삼중의 미메시스를 분석하여 디지털 게임 서사의 해석학적 시간성을 확인하기로 한다. 삼중의 미메시스는 서사를 완결된 텍스트가 아니라, 인간의 시간 경험을 매개로 한 해석의 순환 구조로 이해하게 하는 개념이다. 이는 행위가 시간적으로 구조화된 선이해의 지평에서 출발하여(미메시스 I, 전-형상화, préfiguration), 서사를 통해 구성 및 배열되고(미메시스 II, 형상화, configuration), 다시 해석자의 삶으로 환류되며 의미를 획득하는 과정(미메시스 III, 재-형상화, refiguration)의 단계적이되, 분절되지 않은 순환적인 시간의 의미화 구조이다. 이를 디지털 게임에 적용하면 플레이어의 삶의 시간성이 게임 하기의 조건으로 전제되고(미메시스 I), 수행을 통해 서사가 현재화되며(미메시스 II), 그 결과가 다시 삶의 시간 이해로 환류(미메시스 III)된다.

서론에서 소개한 바와 같이 〈발더스 3〉는 플레이어의 삶 속에서 의미화되기 위한 서사 구조를 갖고 있다. 전체적인 게임 줄거리는 인간형 생물을 감염시켜 단일 지배자인 ‘엘더 브레인’의 수하로 만드는 ‘마인드 플레이어’ 종족을 이용해 세계를 지배하려는 악신 교단의 음모에 맞서는 주인공들의 투쟁이다. 주인공들은 각자 다른 배경 서사를 갖고 있는 인물들로, 우연히 감염되어 치료제를 찾다가 사건의 진상을 알게 되어 교단에 맞서게 된다.

21) 김한식은 “허구의 수단은 놀이를 통한 몰입이고 그 목적은 환상이나 거짓이 아니라 현실의 ‘인지적 모델링’이다. 이런 관점에서 보자면 그것이 소설이든 영화든 혹은 사진이든 허구적인 어떤 매체가 따로 있는 것이 아니라 매체를 사실적(역사적)으로 사용하는가, 허구적으로 사용하는가의 용법이 중요”하다고 본다. 플레이어의 몰입이 자기 이해와 보편적인 시간 속에서 디지털 게임 서사의 의미, 곧 역사로서의 디지털 게임 서사를 경험하게 할 것이다. 김한식, 「이론 이후, 삶을 위한 문학 이론 - ‘허구’와 ‘미메시스’ 개념을 중심으로」, 『불어불문학연구』 제123호, 한국불어불문학회, 2020, 239쪽.

감염을 치료해서 지배의 위협에서 벗어나는 것이 모험의 기본적인 목적이지만, 모든 주인공들은 모험을 통해서 이후 어떤 존재로 거듭날 것인지가 서사의 골조를 이루고 있다. 모험을 삶의 변화 계기로 받아들이는 의미화가 중심인물들의 삶을 통해서 형상화되어 있는 것이다.

3-1. 미메시스 I : 선재적 기대 투사의 해석 조건화

리콰르는 “시간은 서술적 양태로 엮임으로써 인간의 시간이 되며, 이야기는 그것이 시간적 실존의 조건이 될 때 그 충만한 의미에 이른다”²²⁾라고 말한다. 이는 일차적으로 상술한 바와 같이 인간은 이야기를 통해서만 시간의 의미를 경험할 수 있다는 것을 의미한다. 그러나 인간이 이야기를 이해하기 위해 전제하고 있는 세계 자체가 이미 이야기에 의해 구성되어 있다는 것이 더욱 중요하다. 세계가 이미 이야기적이라는 것은 시간을 형상화하는 이야기 이전에 이미 그 전(前) 단계를 요청한다는 것을 뜻한다. 미메시스 I 은 이러한 전-형상화의 단계로서, 행동의 모방인 형상화에 선행하는 행동 일반이 가진 구조적 특성의 전이해가 이야기의 이해를 가능케 한다는 것을 시사한다.

이를 조금 더 상세히 살펴보자. 이야기는 서사적 조건들의 나열을 통해서 성립하지 않는다. 시간적인 것으로서의 이야기는 시작과 끝을 가지고 있으며, 이러한 전개는 대체로 인물의 행동으로 이뤄진다. 거칠게 말했을 때 이야기는 인물의 행동에 의해서 시간을 재배열하는 구조화 작업의 결과물이다. 리콰르는 이를 줄거리(plot)라고 표현하는데, 줄거리는 그 전체를 구성하는 부분들의 상호 의미 작용을 통제하는 실천적인 이해이다. 언

22) 폴 리콰르, 『시간과 이야기 1』, 김한식 역, 문학과지성사, 1999, 125쪽.

어는 차이를 통해서 의미를 구성하기 때문에 계열체적 질서만이 아니라, 언어가 실제로 어떤 대상을 지시하는 실천을 통해서 의미가 발생한다. 줄거리는 이러한 통합체로서의 이야기를 구성하는 규칙이다.

줄거리가 초점화하는 행동은 언제나 상징적으로 매개되는데, 리코르는 행동이 이미 삶의 행태이자 질서, 그리고 방향을 가진 것으로서 해석되기 위한 상징을 전제한 매개적인 것이라고 말한다. 예컨대 일반적 영웅서사에서 주인공의 행동은 이미 공동체 내부에서 ‘영웅적’이라는 특정 방향성에 따라서 해석되는 자질을 갖고 있다. 리코르는 이처럼 행동은 언제나 상징적으로 매개되며, 상징 체계는 개별적인 행동들에 대한 기술적 문맥을 제공하여 이야기에 해독 가능성을 부여한다고 본다. “이야기가 무엇인가를 이해한다는 것은 그 통합체적 질서를 지배하는 규칙들을 통제하는 것”²³⁾인데, “행동을 모방하거나 재현하는 것, 그것은 우선 인간의 행동, 즉 그 의미론과 상징성 그리고 시간성이 어떠한 것인지를 미리 이해하는 것”²⁴⁾이다. 미메시스 I 은 전-형상화 단계로서 형상화에 전제된 해석의 조건들을 제시한다.

그런데 〈발더스 3〉를 포함한 디지털 게임의 미메시스 I 은 제작자의 게임 내부 설정인 것처럼 보이기도 한다. 디지털 게임 서사도 인물의 행동을 따라 전개되지만, 인물이 선택할 수 있는 행동의 선택지는 게임이 제공하는 시스템에 따라서 사전에 규정된 것들이기 때문이다. 애초에 선택의 순간에 가능한 것은 인물이 게임 내부의 세계와 가능하도록 조건 지어진 제한적인 상호작용일 뿐이다. 특히 이 상호작용은 방대한 것 같지만, 세계에 영향을 미치는 방식이 지극히 한정되어 있기 때문에 오히려 협소하기까지 하다. 더욱이 그러한 상호작용의 결과는 주사위 굴림이라는 D&D 규칙에

23) 위의 책, 132쪽.

24) 위의 책, 146쪽.

의해서 결정되기까지 한다. 다시 말해서 디지털 게임의 서사 해석을 위한 상징 체계는 문화나 관습처럼 추상적인 가치 담보 체계가 아니라, 개별 게임의 자체적인 규칙이나 컴퓨터 시스템의 프로그램 운용 논리가 아닌지를 의심하는 것은 타당해 보인다.

그러나 이러한 제한성은 피상적인 서사의 표면을 이루고 있을 뿐, 실제 플레이어의 게임하기는 그보다 훨씬 근본적인 구조에서 해석을 기반으로 작동하고 있다. 이를 극명하게 확인할 수 있는 대목은 이 게임의 타이틀이 〈발더스 게이트 3〉라는 점이다.²⁵⁾ 〈발더스 게이트 1, 2〉와 대비해 보면 〈발더스 3〉는 서사적으로 명확한 차이를 갖고 있다. 〈발더스 1〉과 〈발더스 2〉는 그 세계관인 포가튼 렐름 속 살인의 신 ‘바알’의 생물학적 아들인 ‘고라이온의 양자’의 연대기적 시간을 형상화한다. 신의 아들로서 ‘고라이온의 양자’는 신성함을 갖지만, 그 기원이 살인이기 때문에 자신의 살인 충동과 언제나 갈등한다. ‘고라이온의 양자’가 태생적 운명을 받아들이고 차기 살인의 신으로 거듭나거나, 혹은 이를 극복하고 선한 영웅이 될 것인지를 묻는 것이 〈발더스 1, 2〉의 연속적인 서사이다. 이는 신성한 혈통과 비범한 출생을 가진 영웅의 고뇌를 그린 고전적인 영웅서사의 전형이다.

반면 〈발더스 3〉가 시리즈 내부에서 서사적으로 구분되는 것은 애초에 주인공이 ‘고라이온의 양자’가 아니라는 점이다. 플레이어는 주인공이 어떤 출생을 배경 서사로 가질 것인지부터 선택할 수 있으며, 그 설정에 따라

25) 〈발더스 게이트〉 시리즈는 1998년에 첫 작품인 〈발더스 게이트 1〉이 출시된 이래 RPG의 명작으로 인식되었지만, AAA급 게임이 대세가 된 상황에서 19년 동안 후속작의 개발이 중단된 시리즈였다. 때문에 〈발더스 3〉가 플레이어들의 자발적인 모금으로 개발된 게임이라는 사실은 디지털 문화의 후원 경제를 주목하는 산업적 관점 만큼이나 해석학적 견지에서도 흥미롭다. “공통된 취향을 지닌 익명의 소비자들이 기존 자본 권력에서 소외된 취향을 복권”으로 해석할 수 있기 때문이다. 이이환, 「후원 경제는 어디까지 갈 수 있는가?: 〈스타필드〉와 〈발더스 게이트 3〉를 중심으로」, 『게임제너레이션』 제15호, (재)게임문화재단, 2023, 50쪽.

다른 서사를 체험하게 된다. 먼저 ‘고라이온의 양자’와 유사한 ‘바알’의 분신에 해당하는 오리진 캐릭터 ‘어두운 충동’을 선택하여 영웅서사의 연속으로 게임을 진행할 수 있다. 또한 플레이어가 주인공으로 선택하거나, 혹은 함께 모험하는 동료로 선택할 수 있는 여러 오리진 캐릭터(‘레이젤’, ‘새도하트’, ‘아스타리온’, ‘게일’, ‘윌’, ‘카를라크’)를 중심으로 게임의 서사를 구성할 수도 있다. 이외에도 플레이어가 자유롭게 출생과 배경을 선택할 수 있는 커스텀 캐릭터(‘타브’)를 생성하여 게임을 진행하는 것도 가능하다.

주인공을 플레이어가 선택하여 독자적인 서사를 구현한다는 것은 서사의 양상과 의미에 대한 개입이 서사 이전에 발생한다는 점에서 시간적으로 중요하다. 플레이어는 사건 전개 of 가장 기본적인 조건을 서사적 요소를 통해서 확인하는데 그것이 ‘캐릭터 소개’와 ‘출신’이다. 이는 단순히 플레이어의 서사적 몰입을 위한 장치에 그치지 않는다. 플레이어가 게임 내부 규칙으로 선택 가능한 상호작용의 선택지들을 개연성 있게 제한하고, 서술적 기능과 해석 방향성을 설명하는 직접적인 정보가 ‘캐릭터 소개’와 ‘출신’이다. 예컨대 ‘어두운 충동’을 주인공으로 선택할 경우, 서사를 통해서 벌어지는 사건들은 모두 ‘어두운 충동’의 살인 충동을 자극하는 내적 시련으로 기능한다. 때문에 주인공의 선택은 게임 전체의 서사나 게임의 규칙 그리고 이를 구현하는 시스템 이전에 플레이어가 서사 해석의 조건을 결정하는 것이다.

정리하자면 〈발더스 1, 2〉는 해석의 중심이 주어진 삶의 조건과의 대응에 맞춰져 있고, 플레이어 선택은 그 조건을 둘러싼 도덕적 혹은 존재론적 양자택일의 변주로 배치된다. 반면 〈발더스 3〉는 선택이 서사의 시원에 위치함으로써 플레이어는 게임 시작의 이전부터 자기 삶의 가치와 태도, 세계 및 정체성 이해를 선행 투사한 채로 텍스트에 진입한다는 차이가 있다. 따라서 〈발더스 1, 2〉와 달리 〈발더스 3〉에서 발견되는 미메시스 I은 제

작자가 아니라, 플레이어가 이해하고 있는 서사 해석 규칙, 다시 말해서 세계 해석의 기존 인식 구조이다. 주인공이 선택할 수 있는 행동들은 선택 이전에 플레이어가 위치한 현실의 삶에서 갖고 있는 상징 체계를 줄거리의 근본적인 해석 조건으로 설정하고 있는 것이다. 이에 따라 <발더스 3>에 대한 서사적 기대는 이전 작품들과의 연속성에서 비롯되지만, '운명적 조건에 어떻게 인간이 대응하는가'라는 시리즈의 핵심적인 주제 의식이 플레이어의 개입 여지를 강화함으로써 심화된다.

시리즈 내부에서 발생한 이러한 단절성은 해석학적 상황에서 중요하다. 대상의 의미화로서의 해석은 언제나 해석자의 구체적인 삶의 특정한 시간 속에서 수행되기 때문이다. 이전 시리즈의 경험 여부와는 관계 없이 <발더스 3>의 모든 플레이어는 '3'이라는 숫자의 의미 속에서, 다시 말해서 시리즈의 연속성을 기본적으로 게임하기의 시간에 반영하지 않을 수 없다. 줄거리 구성의 기본 조건을 플레이어가 결정한다는 변화는 텍스트 자체를 의미화하는 해석의 위치를 텍스트 바깥에 강하게 발생시킨다. 이에 따라 시리즈의 연속성 속에서 게임 서사를 구성할 것인지, 혹은 느슨한 연관성만으로 게임 서사를 구성할 것인지를 고민은 어떤 서사를 경험할 것인지를 서사의 시원에서 결정하는 행위가 된다. 게임을 시작하기 전에 선택한 서사의 요소는 게임하기의 부수적인 요소가 아니라, 반대로 게임을 해석하는 해석 조건을 결정짓는 서사적 핵심 요소가 되는 것이다.

이와 같이 <발더스 3>에서는 서사에 대한 기대가 해석의 조건이 되는 양상이 텍스트 내외부를 관통하는 모습으로 발견된다. 디지털 게임 서사가 의미를 갖기 위해 요청되는 것은 삶의 구조이며, 그 삶의 구조는 제작자에 의해서 이미 해석되어 의미화가 완료된 고정성을 갖지 않는다. 디지털 게임 서사는 텍스트 세계를 형상화하는 서사의 전이해로서 플레이어의 현실을 환기하며 적극적인 재배열을 유도하는 디지털의 특성으로 이는 강화된

다. 미메시스 I은 디지털 게임에서 서사를 가능케 하는 근본 조건으로 플레이어의 삶을 제시한다.

3-2. 미메시스 II: 서술 개입에 의한 서사 구체화

미메시스 II는 줄거리 구성을 다룬다. 리콰르는 줄거리가 부분과 전체, 서사의 이질적 요소, 그리고 서사 자체와 현실 사이를 매개한다고 본다.²⁶⁾ 서사는 특정한 형상화에 합당한 것들이 선택적으로 순서에 맞게 배열되는 통합체이며, 줄거리는 이러한 선택·배열·통합을 통해서 무엇을 형상화하는 것인지를 해석자가 이해하는 것이다. 예컨대 추리 서사는 ‘추리’ 서사라는 서사의 특징에 맞게 부분적인 장면들이 해석자에 의해 재구성되어야 추리 ‘서사’로서 의미를 갖는다. 이때 추리 서사가 갖는 충격적인 반전은 선량한 인물이 사실은 범인이었다는 식의 이질적 요소들이 조화를 이루고 있다. 해석자는 이 추리 서사를 통해서 ‘열 길 물 속은 알아도 한 길 사람 속은 모른다’라는 익숙한 관용구의 가치를 다시금 되새길 수도 있다. 이처럼 줄거리는 어떤 것이 서사에 선택되었고, 그것이 어떻게 배열되어 있으며, 통합된 한 편의 서사가 무엇을 의미하는지에 대한 것이다. 이러한 줄거리를 구성하는 것은 텍스트에 내재한 형상화가 해석을 통해 완결되는 것이다.

미메시스 II는 해석자가 줄거리 구성을 통해 창작자와 대응하는 서술적

26) 리콰르에 의하면 줄거리는 크게 세 가지 점에서 매개적이다. 1) “줄거리는 사건 또는 개인적 일상사와 하나의 전체로 구성된 스토리 사이를 매개한다” 2) “줄거리 구성은 행동 주체, 목적, 수단, 상호 작용, 상황, 예기치 않은 결과 등과 같은 이질적인 요인들을 전체적으로 구성한다” 3) “줄거리는 고유의 시간적 특성이라는 명목으로 매개적이다. 그것은 우리로 하여금 줄거리를 이질적인 것의 종합이라고 일반화해서 부를 수 있게 한다”. 이처럼 줄거리는 우연적 사건들을 의미 있는 전체로 묶는 것으로서 시작과 중간, 끝의 시간 형식을 만드는 것이다. 리콰르, 『시간과 이야기 1』, 149-150쪽.

특성을 가진 존재로 설명되는 단계이다. 서사의 해석은 사건의 전모를 파악해야 하는 추리 서사처럼 연대기적 시간 차원과 비연대기적인 시간 차원의 결합으로 이뤄진다. 서사는 후속 사건이 선행 사건의 역할과 의미를 규정하므로 해석자가 줄거리를 구성하면서 이전에 이해된 서사의 전(前) 이해는 지속적으로 확장된다. 결국 결말이 무엇인지가 중요한데, 결말은 그 이전의 모든 내용을 규정함으로써 서사가 어떠한 것인지를 해석자가 이해하는 초점이기 때문이다.²⁷⁾ 해석자가 유추한 바가 결말에서 그대로 제시된다면 이는 이해가 아니라, 확인에 지나지 않을 것이다. 결말이 이전까지의 이질적인 부분들을 하나의 서사로 통합할 수 있고, 또한 그것이 적절한 것인지 해석자는 묻게 된다. 이와 같이 서사가 형상화하는 시간의 정체를 최종적으로 규정하여 의미를 확정하는 존재는 해석자이며, 리피르느 이를 ‘의미론적 혁신(semantic innovation)’이라고 말한다.

앞서 설명한 바와 같이 <발더스 3>의 중심적인 서사는 주어진 운명에 어떻게 대응할 것인지이다. 줄거리는 표면에 드러난 공통적이고 거시적인 세계의 문제와 이면의 개별적이고 미시적인 인물의 문제가 결합되어 있다. 표면과 이면의 이질적인 서사는 다시 여러 종류의 하위 서사들과 연동되어 있는데, 주인공과 동료, 또한 동료들 사이의 크고 작은 상호작용이 서로 연결되어 결말에 반영된다. 이때 서사적 분기점들은 특정 전개 방향을 선택하고 배열하며 통합시켜 게임 서사를 분화시키는 서사 장치가 된다. 때문에 게임하기는 디지털 게임 서사의 내용을 서술하는 행위이면서 동시에 서사의 성격과 의미를 규정하는 해석, 곧 미메시스 II 단계의 줄거리 구

27) “스토리를 이해한다는 것, 그것은 연속되는 삽화들이 어떻게, 그리고 왜 그러한 결론에 이르게 되는지를 이해하는 것이며, 그 결론은 미리 예견될 수 있는 것이 아니라 궁극적으로는 모여진 삽화들에 적합한 것으로 받아들일 수 있는 것이어야 한다”. 위의 책, 152쪽.

성이라고 할 수 있다.

이러한 이중적 서사 구조, 즉 중심 서사와 연동된 인물 서사의 다층적인 줄거리는 다양한 디지털 게임에서 쉽게 발견된다. 그러나 〈발더스 3〉의 한 가지 큰 특징은 이 서사를 아주 빠르게 종결시킬 수 있는 수단이 게임의 초반부터 분명히 제시된다는 점이다. 〈발더스 3〉의 서사는 사건이 본격화되는 ‘발더스 게이트’ 도착 이전과 이후로 나눌 수 있다. 다소 간의 차이가 있지만, 후반부에서 ‘엘더 브레인’과 대결을 벌이는데, 이를 건너뛰고 ‘발더스 게이트’ 이전에 전반부에서 곧바로 엔딩을 맞이할 수도 있다. 그것은 오리지널 캐릭터인 ‘게일’을 설득해서 그의 몸 안에 있는 마법 폭탄을 자폭시켜 ‘엘더 브레인’을 파괴하는 것이다. 이는 극단적인 예시지만, 후반부를 통째로 건너뛰는 전개 역시 서사로서 성립한다.

‘게일’의 사례 뿐만 아니라, 〈발더스 3〉는 보다 빠르고 분명하며 때로는 명백한 이득을 보장하는 서사 가속의 선택지들이 존재한다. 이 선택지들은 공통적으로 게임 내부의 규칙이 아니거나 혹은 서사성이 강하다. 예컨대 ‘게일’을 희생하는 전개는 게임 내에서 가장 어려운 전투를 생략하여 즉시 결말에 이르는 선택이다. 〈발더스 3〉의 전투는 주사위를 굴려서 명중이나 피해 등을 결정하는 확률과 운이 작동하는 시스템이기에 이는 서사성으로 불확실성을 제거하는 선택이다. 유사하게 설득으로 전투나 임무와 같은 서사 외적인 추가 요소를 회피하는 선택들은 중간 단계를 생략하고 서사의 다음 분기에 이르게 하는 줄거리 구성 방식이다. 이처럼 서사 가속의 선택지들은 플레이어가 바라는 결말 이외의 가능성들을 배제하고 서사가 플레이어의 의도를 온전하고 즉각적으로 반영하도록 강제한다.

그러나 디지털 게임 서사의 줄거리 구성은 가속의 선택지만이 존재하는 것이 아니라, 반대로 지연의 선택지 또한 존재한다. 이 유형의 선택지들은 서사 외적인 요소를 확대하거나 혹은 불확실성을 강화하여 서사의 전개를

늦춘다. 예컨대 불필요한 전투를 벌이는 것은 물론, 게임 속 공간의 경치를 즐기거나 BGM을 듣는 등의 게임하기 양상도 모두 서사의 진전을 멈추게 한다. 이러한 서사 지연의 선택지들은 서사성이 아니라, 놀이성의 성격이 강조된다. 만일 〈발더스 3〉의 적대적인 NPC가 사망 이후에도 지속적으로 생성(respawn)되었다면 서사 지연의 수단은 더욱 풍부했을 것이다.²⁸⁾

가속과 지연의 선택지가 모두 게임하기 양상으로, 또한 줄거리 구성으로 정당화되는 것은 이 둘이 서로를 배척하지 않기 때문에, 디지털 게임은 서사이면서 놀이이기 때문이다. 이는 줄거리가 이질적인 하위 서사들을 종합하는 방식에서 극명하게 드러난다. 대표적인 사례는 오리진 캐릭터 ‘새도하트’의 서사이다. ‘새도하트’는 악한 여신 ‘샤’에게 기억을 삭제당하고 그 신도가 되도록 세뇌되어, 끊임없이 스스로가 누구인지 고민한다. 주인공은 게임의 여러 공간에 파편적으로 감춰진 ‘새도하트’의 과거사에 대한 단서나 기억 회복의 수단을 모아서 ‘새도하트’가 기억을 회복하도록 도울 수 있다. 이 서사는 ‘발더스 게이트’에 당도하는 후반부까지 계속 이어지는데, ‘새도하트’의 기억이 회복되었는지의 여부에 따라 결말이 달라진다.

특기할 것은 이 서사의 조력이 ‘새도하트’의 동료로서의 성능에 영향을 주지 않고 시스템적으로는 거의 아무 이익이 없다는 점이다. 기억이 회복되지 않더라도 정체성 선택 분기는 발생하며, 플레이어의 개입은 물론, ‘새도하트’가 어떤 선택을 하더라도 〈발더스 3〉를 놀이로 즐기는 데 있어 특별한 차이는 없다. 유일한 보상이라고 할 만한 것은 ‘새도하트’의 기억이

28) 〈발더스 3〉는 선형성과 일회성이 강하지만, 비선형성과 반복성이 강조된 디지털 게임은 플레이어의 지연이 서술 외적으로 게임하기 전체의 의미를 형성하는 것도 가능하다. 서유석 외는 〈마인 크래프트〉를 통해서 서사성과 놀이성을 대비하며 직접 하는 게임하기의 확장형인 게임하기 유튜브 영상 등을 언급한다. 서유석 외, 「디지털게임: 서사에서 놀이로」, 『스토리&이미지텔링』 제16집, 건국대학교 스토리앤이미지텔링연구소, 2018, 95-123쪽.

회복될 때마다 출력되는 추가 대사와 전후 사정에 대한 정보의 획득이다. 이는 놀이성과 대비되는 서사성의 강화라고 할 수 있는데, ‘새도하트’의 정체성 서사의 맥락이 구체화되고 개연성의 설정에 플레이어가 더욱 자연스럽게 개입할 수 있기 때문이다. 주인공의 ‘캐릭터 소개’와 ‘출신’을 선택하는 것처럼, ‘새도하트’가 자신의 경험을 해석할 수 있는 시원을 회복할 수 있게 하는 즐거리를 구성할 수 있는 것이다.

그러나 〈발더스 3〉의 서사는 서사성의 강화가 놀이성도 강화하는 방식으로 이질적인 것들이 조화를 이루고 있다. ‘새도하트’는 기억을 회복하는 과정에서 세뇌 이전에 원래 믿던 신인 ‘셀루네’나 ‘샤’가 아니더라도 모험과 동료들을 통해서 자신에게 새로운 정체성이 생겨났다는 것을 깨닫게 된다. 회복해야 하거나 굴복해야 하는 양자택일의 방식으로 타인에 의해서 설명되는 정체성이 아니라, ‘지금의 자기 자신’이라는 이 새로운 정체성과 그 가치는 ‘새도하트’가 플레이어와 연인일 때 더욱 부각된다. 플레이어는 연인인 ‘새도하트’가 어떠한 결정을 내리든 존중한다고 말할 수 있다. 이때 기억의 회복 정도와 주인공에 대한 호감도에 따라서 ‘새도하트’는 자신이 앞으로 어떤 존재로 살아갈지를 능동적으로 결정하게 된다. 여기서 ‘새도하트’가 내리는 선택은 그동안 플레이어가 얼마나 ‘새도하트’와 상호작용을 했는지에 따라서 달라진다. 플레이어가 여러 공간을 최대한 탐색하며 기억 회복을 돕는 ‘놀이’를 했다면 이는 ‘새도하트’가 자신의 새로운 정체성과 그 기원인 모험의 시간을 긍정하는 방식으로 서사화된다. 다시 말해서 서사의 가속 외에도 놀이를 통한 지연 또한 ‘새도하트’의 서사를 규정하는 서술로서 기능을 갖는 것이다.

사실 ‘네 선택을 존중한다’라는 선택지는 〈발더스 3〉의 모든 하위 서사에서 공통적으로 나타날 뿐만 아니라, 항상 선택이 가능하다. ‘새도하트’를 포함하여 모든 동료들의 정체성 탐구 서사에서도 동료의 의사 존중이라는

선택지는 등장한다. 이는 결말 직전 서사 분기점인 최종적인 정체성 선택의 순간은 물론, 동료들의 하위 서사의 모든 전개 과정에서 언제나 존재한다. 동료가 어떠한 사람으로 거듭날지, 그리고 주인공이 세계 파멸의 위협을 극복한 이후 자신은 어떠한 사람이 될 것인지는 연동되어 있다. 유사하게 표면과 이면의 두 서사가 조화를 이루는 줄거리는 게임하기의 모든 과정 동안 누적된 플레이어의 수행을 모두 서술로서 전환하는 구성이라고 할 수 있다. 이러한 줄거리 구성은 하위 서사를 서술해왔던 모든 가속 혹은 지연의 선택지들을 하나의 서사로 수렴하게 만드는 강력한 결말의 제시 방식이다. 자신이 어떠한 존재이고 어떻게 살아갈지에 대한 선택권이 스스로에게 있음을 깨달은 동료들이 내리는 결정과 그에 따른 엔딩이 플레이어에게 가장 받아들일 수 있는 것으로 설득력이 높은 것은 이러한 까닭이다.

이처럼 디지털 게임은 서사와 놀이가 반목하지 않고 길항하며 상호작용한다. 게임하기에 내재한 줄거리 구성은 서사와 놀이라는 디지털 게임의 중요한 이질적인 두 축을 종합하는 논리가 된다. 목적 없이 게임 속 공간을 배회하거나 배경음악을 듣는 것도 게임의 의미를 만드는 행위가 되는 것은 게임하기에 서술의 기능이 있으며 플레이어에게 서술적 정체성이 있기 때문이다. 따라서 디지털 게임 서사의 시간성은 텍스트에 내재한 시간이 아니라, 플레이어와 텍스트의 교섭에서 발생하는 서술의 시간적 형상화로 보아야 한다. 디지털은 서사적으로도 구현되며, 이는 디지털 미디어라는 해석 조건을 전제하고 있다.

3-3. 미메시스 III: 삶을 상대화하는 관점의 생성

순환의 마지막인 재-형상화인 미메시스 III는 해석자의 삶에서 출발한

해석이 텍스트를 경유하여 다시 삶으로 돌아오는 단계이다. 텍스트 세계와 독자의 세계가 뚜렷하게 교차하는 지점이면서, 텍스트의 의미가 삶에서 본격적으로 생성되는 지점이기도 하다. 한 편의 서사가 어떠한 줄거리이고, 그것이 어떠한 의미를 갖는지를 안다고 하더라도 그것이 곧바로 삶에서도 의미를 갖는 것은 아니다. 리콰르는 “이야기는 미메시스 III을 통해 능동적 행동과 수동적 행동의 시간으로 복원될 때 그 완전한 의미를 갖게 된다”²⁹⁾라고 말한다. 이는 일차적으로는 텍스트의 의미가 해석을 통해서 현실에 위치한 해석자의 삶에 유의미한 것으로 작용해야 한다는 것을 의미한다. 아울러 해석이라는 행위가 독해를 넘어 해석자가 자신의 삶에서 구현하는 것을 목표로 이뤄져야 함을 뜻하는 것이기도 한다.

미메시스 III은 해석자의 역할을 전제하되, 의미의 전유가 가능하려면 텍스트가 ‘세계’를 제시하는 방식으로 작동해야 한다는 것을 시사한다. 리콰르가 말하는 세계는 텍스트에 의해서 열어젖혀진 것으로서, 폐쇄적인 텍스트 내부의 세계를 의미하지 않는다. 인간의 삶이 이뤄지는 현실의 세계와 텍스트의 세계는 사실상 서로를 배척한다고 보지 않기 때문이다. 텍스트는 내부의 세계를 다루지만, 이를 구현하는 언어의 상징 체계에 의하여 언제나 외부의 현실 세계를 지시한다. 따라서 텍스트의 장르가 의미를 전적으로 결정하는 것은 아니다. 장르성은 텍스트 세계의 고유성을 지칭하는 개념으로서, 삶에서 이뤄지는 해석의 수행성이 전제하는 것은 세계의 매개성이기 때문이다.

리콰르는 세계 개념의 매개성을 근거로 한발 더 나아가는데, 그것이 미메시스 III이 재-형상화 단계로 삶 속에서 텍스트 의미를 구현하는 것이다. 언어가 텍스트 내부를 외부와 매개한다면, 외부 역시 텍스트 내부와 매개

29) 리콰르, 『시간과 이야기 1』, 159쪽.

된 것이어야 한다. 궁극적으로 텍스트의 언어는 텍스트 내부를 완결짓기 위한 경계가 아니라, 반대로 외부 현실을 적극적으로 환기하기 위한 상징으로 기능한다. 해석자가 텍스트 외부에서 도입한 해석의 언어는 서사를 해석하는 데서 그치지 않고 현실로 돌아와서도 활용하는 것이다. 이때의 언어는 이미 서사를 경유한 것으로서, 현실이 아닌 공간의 시간을 해석함으로써 확장된 상태이다. 결국 이것이 순환인 것은 삶 속에서 텍스트 의미의 순환성을 강조하기 때문이다.³⁰⁾ 텍스트 의미는 텍스트 내부에 고여있고, 현실 세계와 유리된 텍스트 세계에 접속할 때만 경험할 수 있는 것이 아니라, 플레이어의 현실에서 순환된다는 것이다. 해석을 통해서 서사의 시간과 현실의 해석자의 삶이 교차한다는 것은 이러한 순환적인 시간성의 구조로 정식화된다.³¹⁾

서술적 정체성은 창작자가 서사의 의미를 만드는 것과 동등하게 해석자

30) 이는 가다머가 철학적 해석학에서 적용이라고 부르는 것과 상응한다. 가다머의 해석학적 순환과 리콰르의 해석학적 순환은 순환성이라는 시간 구조로 텍스트 이해와 미화를 설명한다는 점에서 공통적이다. 둘 사이의 주요한 차이는 가다머가 말하는 해석은 이해 이전에 해석자가 자신의 세계 이해의 방식인 삶의 태도를 이미 해석할 텍스트에 적용하는 것, 다시 말해서 이해는 언제나 특정한 지평 안에서 특정하게만 이뤄진다는 사실을 초점화한다는 것이다. 이해의 초점인 해석자의 지평과 텍스트의 지평이 교차하여 '지평융합(Horizontverschmelzung)'을 이루는 것이 가다머가 말하는 철학적 해석학에서의 해석이다. 이 경우 이해와 적용의 구분을 허용하지 않는 구도로서, 적용을 위한 전 이해의 해석 자원으로서의 활용이 강조되며 이 지점에서 다시 한번 가다머의 해석학으로는 디지털 서사의 설명이 곤란을 겪게 된다. 디지털 서사가 고전과 같은 역사적 위치를 이해 조건으로 갖지 않을 뿐만 아니라, 그와 같은 지식화된 이해가 실천으로 전이되는 구도를 향유 조건으로 갖지 않기 때문이 더욱 본질적이다. 디지털 서사는 진리를 표방하거나 약속된 가능 의미로 담보할 수 없는 텍스트의 물리적 구조를 갖고 있는데, 이는 전통이라는 역사적 지평과 시원, 그리고 해석의 의미화 조건을 거부하기에 리콰르의 방법론적 해석학이 더욱 타당하다.

31) 이에 대하여 리콰르는 "텍스트에서 해석되는 것은 내가 거주할 수 있고 나의 가장 고유한 힘을 그 속으로 투사할 수 있는 어떤 세계의 명제라는 것"이라고 말한다. 이해는 순환의 한 국면이지만, 미메시스 III에서 결정적인 것은 이해가 삶의 실천과 자기 서술로 되돌아가 재배치되는 방식이다. 리콰르, 『시간과 이야기 1』, 177쪽.

또한 자신만의 의미를 만들며 이는 이야기를 통한 자기 삶의 이해이기 때문에 개인에게는 비할 수 없는 가치를 갖는다는 것을 설명하는 개념이다. 이로써 텍스트가 이야기의 시간으로 형상화하는 세계의 가치는 미메시스 III를 통해서 분명해진다. 텍스트가 만드는 가상 세계는 현실과 매개된 세계로서 살아볼 수 있는 세계로서, 회피적 혹은 반항적 세계라거나, 혹은 필연적으로 현실 논리에 굴복할 수밖에 없는 제한적 세계가 아니다. 텍스트는 현실을 상대화하는 가능성의 세계가 된다. 이는 서술적 정체성이 현실의 서술에 개입하고자 하는 정체성의 배양으로 나아가기 때문이다.³²⁾

이러한 재-형상화는 ‘타자의 관점이 나의 선택을 다시 서술하는 구조’로 가장 선명해진다. 〈발더스 3〉의 주인공과 동료들은 저마다의 서사 해석 조건인 과거사를 가지고 있고, 이것이 정체성 서사로 형상화된다는 것은 상술한 바와 같다. 여기서 모든 PC들이 저마다의 개별적인 서사를 처음과 중간, 끝의 완성된 형태로 가진다는 것은 서사적인 중요성을 가진다. 플레이어가 직접 설정하고 조종하는 주인공의 선택에 따라 주변 인물들의 서사가 직접적으로 영향을 받아 서술됨으로써 플레이어의 선택을 가시화하기 때문이다. 주인공의 행적은 플레이어가 직접 서술하는 서사 외에도 인물의 서사를 통해서 다시금 서술되며, 이것이 게임 세계와 현실 세계를 연결하는 자기 상대화와 평가의 논리로 작동한다. 다시 말해서 플레이어는 동료들의 입장이라는 자신과는 다른 삶의 관점에서 바라볼 수 있는 상대화의 위치를 간접적인 하위 서사의 서술 참여로서 확보하게 된다.

32) 요시다 히로시는 게임에 대한 부정적 담론이 변화 가능성을 인정하지 않고 몰화된 사회의 ‘반사회성’에 의한 규정으로 지적한다. 게임이 만드는 삶의 양상과 플레이어들의 연대인 게임 커뮤니티를 히키코모리와 같은 사회문제로 규정하는 것은 게임이 가진 변혁의 역량에 대한 불신에서 비롯된 것은 아닌지에 대한 사회의 성찰을 요구하고 있는 것이다. 요시다 히로시, 「디지털 게임 플레이어와 ‘타자’를 향한 신뢰」, 최재혁 역, 『문화과학』 제89호, 문화과학사, 2017, 332-354쪽.

오리진 캐릭터 중에서 ‘레이젤’은 가장 극단적인 변화의 가능성을 가지고 있는데, 거의 모든 점에서 플레이어가 낯설고 적대감을 느끼도록 제작사의 의도를 구현하고 있기 때문이다. ‘레이젤’은 〈발더스 3〉의 이야기가 전개되는 행성인 ‘아비어-토털’이 아니라, 외계 은하의 행성에서 온 문자 그대로의 외계인이다. 때문에 대륙 단위가 아닌 행성 단위의 문화 충돌이 존재하며 첫 만남에서부터 주인공을 죽이려고 한다. ‘마인드 플레이어’의 올챙이 감염자이지만, 이유를 알 수 없이 자아를 유지하기 때문에 서로를 도울 수 있다는 동병상련의 상황적 필요 때문에 시작된 동행을 통해서 ‘레이젤’은 자신의 삶이 변화하는 계기와 그 필요성을 거듭 마주한다.

여기까지는 다른 오리진 캐릭터들도 마찬가지이지만, ‘레이젤’의 서사가 더 높은 완성도를 가진 이유는 ‘엘더 브레인’처럼 통제와 지배의 논리를 구현하던 과거사를 가지고 있기 때문이다. 외계 전투 종족인 ‘기스양키’는 여왕 ‘블라키스’에 대한 맹목적인 충성과 헌신을 세뇌 수준으로 교육받기 때문에 다른 종족을 지배와 약탈의 대상으로만 여긴다. ‘레이젤’은 서사가 전개되면서 사실 ‘블라키스’가 ‘기스양키’의 자유를 억압하고 있다는 진실을 깨닫게 된다. 자신이 자긍심을 갖던 “전사가 아니라, 가축”으로 존재해 왔다는 것을 자각한 ‘레이젤’은 적대적인 수탈 구조의 폭력성을 이해하게 된다. 이로써 ‘레이젤’은 타자에게 자신을 정당화하는 폭력에 저항하는 것이 진정한 전투이며 그러한 전투를 수행하는 전사이기를 바라게 된다.

‘레이젤’의 정체성 서사는 지배와 통제라는 권력을 어떻게 보아야 할 것인지, 타자를 무엇으로 대해야 할 것인지를 문제를 플레이어에게 간접적으로 제기한다. ‘레이젤’과 여행을 거듭하며 전우애를 가지거나 연인이 되는 식으로 관계가 발전하면서 이는 점점 가시화된다. ‘엘더 브레인’과의 대결이 도래하면서 ‘레이젤’의 각성이 복합적으로 전개되어 표면과 이면이 공명하는 것이다. 이로써 〈발더스 3〉를 관통하는 ‘주어진 운명에 어떻게

대응할 것인가라는 질문은 그것이 강자의 운명이 아니라, 약자의 운명일 때는 어떠한 것인지를 변주되면서 풍요로워진다. 물론 플레이어는 통제와 힘을 손에 넣어 ‘레이젤’을 노예로 전락시킬 수도 있다. 그렇지만 그러한 선택, 곧 서술이 저어되는 까닭은 ‘레이젤’의 정체성 고뇌를 함께 경험했기 때문이다. 세계 지배가 정당화되거나 혹은 추상적 윤리에 의해서 부정되지 않는 까닭은 플레이어를 ‘레이젤’의 관점에서 바라보게 되기 때문이다.

이렇듯 〈발더스 3〉는 어떠한 삶을 살 것인지를 묻는 질문을 주변 인물의 존재를 통해 다면화된 서사 체험으로 플레이어에게 제시한다. 여기에는 고전적인 선악의 이분화된 논리가 선행되지만, 그것은 게임하기를 통해서 시간적으로 끊임없이 위기에 처한다. 이때 〈발더스 3〉의 서사 체험은 자신의 옆에서 고통받는 구체적인 개인의 삶에서 반복되는 폭력을 재인식하게 하고 이를 어떻게 중단할 것인가를 고민하게 한다. 플레이어가 서술하는 여러 층위의 복합적인 서사는 서로 경쟁하거나 조력하는 등으로 상호작용하면서 단일한 서사를 강화하기도 하지만, 반대로 이를 상대화할 수 있는 자기 이해의 관점들을 지속적으로 만들어내기도 한다.

이것이 삶 속에서 가치를 갖는 까닭은 인간은 자기 주변 사람의 관점에서 자신을 되돌아보는 성찰을 항상 필요로 하기 때문이다. 디지털 게임은 살아볼 만한 세계를 플레이어가 개입하는 다른 인물의 삶을 통해서 더욱 구체적으로 본격화한다는 점에서 현실성을 담보한다. 달리 말한다면 디지털 게임의 주인공 캐릭터라는 아바타가 플레이어의 삶을 사는 것이 아니라, 반대로 플레이어가 아바타의 삶을 대신 살아보는 경험으로 디지털 게임 서사는 의미화된다고 하겠다. 미메시스 III가 디지털 게임 서사를 설명하는 방식은 서술적 정체성이 플레이어의 현실로 확장되는 환류에 있다.

4. 해석 조건으로서의 디지털 시간성

플레이어가 디지털 게임을 자신의 삶 속에서 의미를 갖는 텍스트로 받아들일 때, 게임하기는 해석의 수행이 되고 디지털 게임 서사는 해석학적 텍스트가 된다. 따라서 디지털 게임을 하는 이유는 아직 이야기되지 않은 나의 삶을 탐구하고자 하는 서사의 일반적 향유 동기를 다른 서사체들과 공유한다. 게임을 통해서 자신의 삶을 설명하고자 하는 조직화된 원리를 갖는 것이 디지털 게임 서사의 해석학적 가치이다. 디지털 게임 서사의 해석학적 시간성은 텍스트 내부의 시간이 아니라, 수행을 통해 조직되는 시간이며, 디지털 시간성은 그 조직을 가능케 하는 조건이다.

결론에서는 모든 미메시스 단계에서 공통적으로 디지털 미디어의 특성, 특히 그 시간성을 강하게 초점화한다는 것이 충분히 검토되어야 할 것이다. 디지털 게임 서사에서 시간은 전경화되어 의미가 발생할 수 있는 조건 그 자체로 전환된다. 디지털 조건에서 서사의 의미화는 해석자에 의한 시간의 조직에 의해서만 가능하며, 이는 디지털 서사의 이해를 텍스트 중심에서 수행 중심으로 전환할 필요성을 시사한다. 이러한 전환은 해석의 성격을 근본적으로 바꾼다고 하겠다. 해석은 더 이상 주어진 의미를 판별하는 인지적 활동이 아니라, 의미가 발생할 수 있는 시간적 형식을 구성하는 수행적 실천이 된다. 이 점에서 디지털 시간성은 해석 가능성의 내적 조건으로 재정의될 수 있다.

디지털 방식이 서사 경험의 조건이 된다는 것은 의미의 성질 또한 변형시킨다. 의미는 사건이 배치된 시간 구조 속에서, 곧 해석자가 텍스트를 해석하는 현실 속에서 발생한다. 디지털 텍스트는 텍스트 바깥이 지속적으로 호출되어 서사가 삶에서 의미화되는 방식 또한 항상 수정이 가능한 디

지털의 성격을 갖는다. 이러한 의미화 방식은 리콤프르가 말한 의미론적 혁신을 디지털 조건에서 재구성한 것이라 할 수 있다. 전통적 서사에서 의미론적 혁신은 텍스트의 부분과 전체를 왕복하는 인지적인 해석 과정에서 일어난다. 반면 디지털 서사는 텍스트 자체가 수행에 의해 끊임없이 변형되기 때문에, 의미론적 혁신은 해석 이전에 시간 배열의 수준에서 이미 시작된다.

이와 같이 디지털 시간성이 서사와 시간의 의미화 조건으로 기능한다는 것은 인간의 시간 경험이 디지털 시간성에 기초한 의미 생산의 방식으로 전환된다는 뜻이기도 하다. 디지털 시간성은 사건을 단일한 사실로 고정시키지 않고 가능성의 스펙트럼으로 확장하여 의미화의 범위를 넓힌다. 이때 현실이 언제나 유동적일 수 있는 가변적인 것임을 깨닫게 한다는 점에서 재래의 전통적 서사가 가진 확신에 찬 세계 설명의 논리는 부정된다. 곧 디지털 게임 서사의 가치는 리콤프르가 말한 허구 이야기를 통한 역사에의 상상적 개입을 상시적으로 허용한다는 점에 있다고 할 수 있다.

디지털 시간성은 해석을 폐기하지 않는다. 오히려 해석을 의미 생산의 주변부에서 중심부로 끌어올린다. 의미는 더 이상 텍스트 안에 있지 않으며, 의미는 인간의 시간 속에서 발생한다. 그리고 그 시간은 디지털 조건 아래에서 보통의 평범한 개인에 의해 끊임없이 배열되고 편집되는 것이다. 이와 같을 때 디지털 시간성은 단순히 새로운 서사 체험의 차원을 넘어 인간이 시간과 세계, 그리고 자기 자신을 의미화하는 해석의 중요한 조건으로 고려되어야 할 것이다. 마찬가지로 디지털 미디어는 서사가 의미를 갖게 되는 조건을 재구성하는 장치로 다시금 조망될 필요가 있다.

결국 디지털 서사 의미화 조건으로서의 디지털 시간성은 의미가 성립할 수 있는 시간의 형식을 새롭게 구성한다는 것을 의미한다. 디지털 시간성이 어떤 시간 인식을 가능케 할 것인지에 대해서는 시간 사유 장치로서 디

지털 미디어에 대한 본격적인 사유와의 접목을 통해서 진지하게 논의되어야 할 것이다. 디지털 서사는 해석학이 텍스트가 아니라, 디지털 수행을 중심으로 재구성되어야 할 필요가 있지 않는지를 묻는 현재적 현상이다.

참고문헌

- 고민선, 「비디오게임 연구의 지형도 - 비판적 비디오게임 연구의 가능성을 위하여」, 『인문논총』 제81권 4호, 서울대학교 인문학연구원, 2024, 345-382쪽.
- 김점섭, 「디지털게임 텍스트와 ‘게임하기’의 수행성」, 『문화와 융합』 제43호 9권, 한국문화융합학회, 2021, 101-122쪽.
- 김점섭, 「디지털게임의 매체성과 장소성 연구」, 『인문연구』 제110호, 영남대학교 인문과학연구소, 2025, 1-51쪽.
- 김민하, 「감염, AI, 그리고 〈발더스 게이트〉」, 『게임제너레이션』 제15호, (재)게임문화재단, 2023, 22-25쪽.
- 김한식, 「미메시스 해석학을 위하여」, 『불어불문학연구』 제79호, 한국불어불문학회, 2009, 149-189쪽.
- 김한식, 「이론 이후, 삶을 위한 문학 이론 - ‘허구’와 ‘미메시스’ 개념을 중심으로」, 『불어불문학연구』 제123호, 한국불어불문학회, 2020, 223-258쪽.
- 김희준·이동은, 「게임 퀘스트의 편집가능성에 따른 플레이어의 유형 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제19권 3호, 한국게임학회, 2019, 43-51쪽.
- 김휘택, 「텍스트의 지시」, 『프랑스학연구』 제123호, 프랑스학회, 2011, 53-84쪽.
- 박은경, 「가상현실 게임의 미메시스 대상과 의미 연구」, 『인문콘텐츠』 제67호, 인문콘텐츠학회, 2022, 9-28쪽.
- 박인성, 「플레이의 선택과 자유란 가능한가 - CRPG 게임으로 본 자유도와 비선형성」, 『대중서사연구』 제31호 1권, 대중서사학회, 2025, 13-50쪽.
- 서유석 외, 「디지털게임: 서사에서 놀이로」, 『스토리&이미지텔링』 제16집, 건국대학교 스토리앤이미지텔링연구소, 2018, 95-123쪽.
- 요시다 히로시, 최재혁 역, 「디지털 게임 플레이어와 ‘타자’를 향한 신뢰」, 『문화과학』 제89호, 문화과학사, 2017, 332-354쪽.
- 이동은, 「디지털 게임 플레이의 시간성 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제13호 2권, 한국게임학회, 2013, 5-15쪽.
- 이수진, 「인터랙티브 무비의 종단과 횡단의 플레이 : 〈디트로이트 비컴 휴먼〉을 중심으

- 로, 『인문콘텐츠』 제59호, 인문콘텐츠학회, 2020, 219-241쪽.
- 이숙정·육은희, 「WHO의 게임 이용 장애 질병 코드화 이후 언론의 게임 보도에 대한 내용 분석」, 『한국게임학회 논문지』 제21권 3호, 한국게임학회, 2021, 91-106쪽.
- 이이환, 「'후원 경제'는 어디까지 갈 수 있는가?: <스타필드>와 <발더스 게이트 3>를 중심으로」, 『게임제너레이션』 제15호, (재)게임문화재단, 2023, 45-50쪽.
- 이혜정·민애홍, 「디지털 게임 플레이어의 주관성 연구: 게임 분류 속성을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제19권 3호, 한국콘텐츠학회, 2019, 275-287쪽.
- 조일현, 「유저 중심의 서사와 놀이에 의한 게임 구조에 대한 고찰」, 『디지털융복합연구』 제17권 8호, 한국디지털정책학회, 2019, 401-406쪽.
- 플 리콤포르, 『시간과 이야기 1』, 김한식 역, 문학과지성사, 1999.
- _____, 『시간과 이야기 3』, 김한식 역, 문학과지성사, 2011.
- 한스 게오르그 가다머, 『진리와 방법 1』, 이길우 외 역, 문학동네, 2014.
- 홍성찬·정형원, 「디지털 게임에서의 유다이모니아 경험에 관한 연구: 발더스 게이트 3의 전문가 평론 내용 분석을 중심으로」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제19권 2호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2025, 389-402쪽.

Abstract

The Hermeneutic Temporality of Digital Game Narratives - Digital Time and Meaning in *Baldur's Gate 3*

Park, Jang-Beom(Kwangwoon University)

This study examines the hermeneutic temporality of digital game narratives through Paul Ricœur's concept of triple mimesis, arguing that digital temporality conditions both narrative meaning and human temporal experience. Unlike traditional narratives, digital games do not exist as pre-completed texts; narrative and meaning emerge through gameplay. Treating digital game narratives as interpretive texts, the study analyzes *Baldur's Gate 3* to explore how gameplay intervenes in narrative formation and meaning production.

The analysis shows that interpretation occurs as a digitally mediated process in which players organize narrative experience within their own lives through narrative identity. Meaning emerges retrospectively from how players structure the time and experience of play, making gameplay itself a distinct mode of interpretation. The hermeneutic temporality of digital game narratives thus consists of time organized through performance, while digital temporality provides the condition that enables such organization.

From this perspective, interpretation must be reconsidered in relation to action under digital conditions. More broadly, the study proposes digital temporality as a fundamental condition for narrative meaning formation in contemporary media environments.

(Keywords: Digital Game Narratives, Digital Temporality, Mimesis, Hermeneutics, *Baldur's Gate*)

326 대중서사연구 제32권 1호

논문투고일 : 2026년 1월 10일

심사완료일 : 2026년 1월 27일

수정완료일 : 2026년 2월 13일

게재확정일 : 2026년 2월 14일